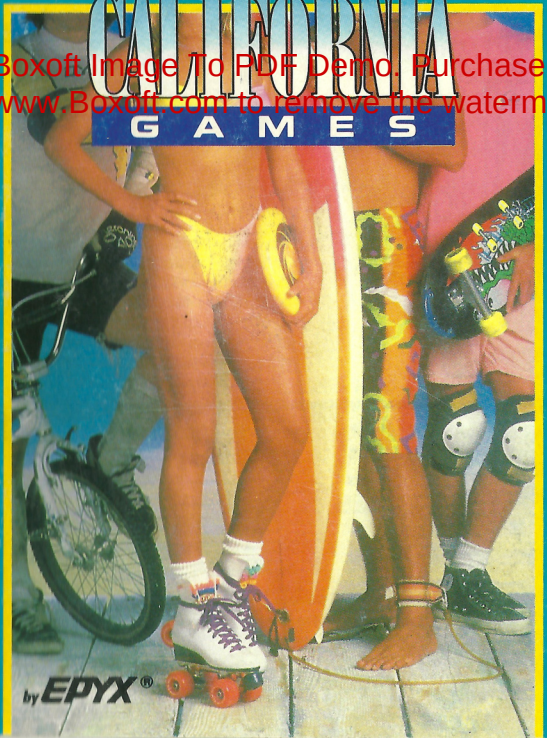
NES-CG-FRA

CALIFORNIA GAMES

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



INSTRUCTION MANUAL

LIVRET D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDUNG

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 to 8 Players

Thank you for selecting the Nintendo Entertainment System California Games Pak! For full enjoyment, please read this manual carefully.

MB GAMES

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

SAFETY TIPS

- Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Store it at room temperature. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- Avoid touching the terminal connectors. Keep them clean by inserting the Game Pak in its protective storage case.
- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the Game Pak.

INTRODUCTION

Welcome to California, home of the most awesome sports going! You're invited to tour the Golden State as you tackle six challenging events.

First stop is Hollywood, for radical skateboard action on the *Half Pipe.* Then it's up to San Francisco for some fancy footwork in the *Foot Bag* contest. After that, chill out on the beach with *Surfing* and *Rollerskating* competitions.

Still got some energy? Hit the desert to pump your pedals in *BMX Bike Racing*. Then wind up a whirlwind tour at Yosemite for a fling with the *Flying Disk*. That's six massive events. You're going to have your hands full, not to mention your feet!

Practice your moves. In no time at all you'll be aggro enough to attack the competition! Be the Best in the West, and you'll capture the trophy!

SETUP

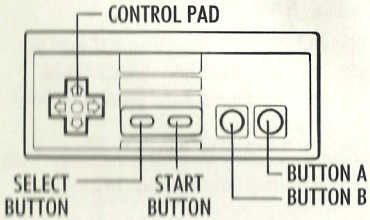
1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the California Games Pak as described in your Nintendo Entertainment System manual.
3. Turn the power switch ON.

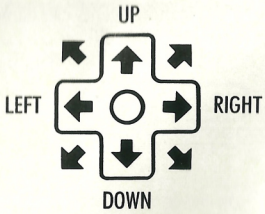
USING THE CONTROLLER

The illustration at the top right shows the controller parts you'll be using as you play.

- To move—Press the control pad in the directions shown at right.
- To make a selection—Press BUTTON A.
- To go to the next event—Press BUTTON A.
- To return to the options screen after practice or competition—Press BUTTON A.
- To pause—Press the START BUTTON.
- To restart after pausing—Press the START BUTTON again.

NOTE: See descriptions of individual events for complete controller instructions.





THE OPTIONS

When the CALIFORNIA GAMES title screen appears, press the START BUTTON to get the options screen. Then select one of the four options shown below.

```
► 1) COMPETE IN ALL EVENTS

  2) COMPETE IN SOME EVENTS

  3) PRACTICE ONE EVENT

  4) VIEW HIGH SCORES
```

To select an option, press the control pad UP or DOWN to move the pointer on the screen. Once the pointer is next to the option you want, press BUTTON A.

Option 1: Compete in all events

Select this option to compete in all six events. Trophies are awarded after each event, and a championship trophy is awarded after the sixth event.

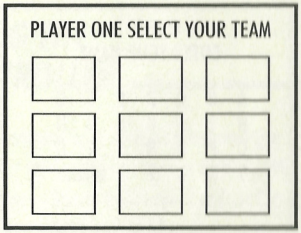
```
PLAYER 1
ENTER YOUR NAME.

A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z RUBEND
_ _ _ _ _ _
```

Each player (up to 8 can play) signs on as follows:

1. *Enter your name*. On the name screen, press the control pad RIGHT, LEFT, UP or DOWN to select the letters in your name. Press BUTTON A for each letter selection (up to six letters).

To erase a letter selection, select the word RUB and press BUTTON A.

Press END after entering your name, to get the team selection screen.



2. *Choose your team.* On the team screen, press the control pad RIGHT, LEFT, UP or DOWN to outline the team you want. Then press BUTTON A to make your selection, so the next player can sign on.

After all players have signed on, move directly to END on the next name screen, and press BUTTON A. Now you'll begin the first event.

Option 2: Compete in some events

Select this option to compete in the event(s) of your choice. Enter names and choose teams as described in Option 1.

On the event screen, move the pointer to each event in which you want to compete, and press BUTTON A to select it. When you've finished selecting, move the pointer to DONE and press BUTTON A.

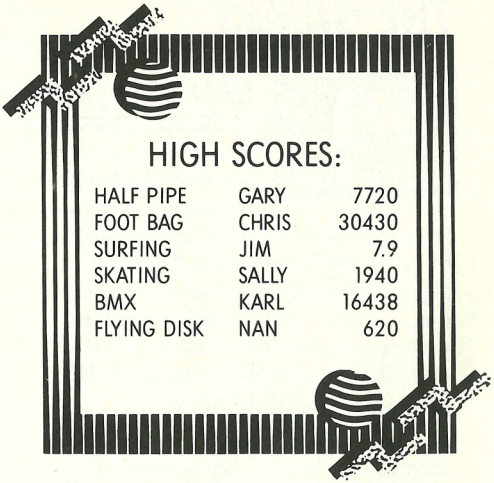
Option 3: Practice one event

Select this option to practice an event rather than compete. Choose your event as in Option 2. You won't be asked to enter your name or choose a team. Also, no scores are saved.

After practising an event, you'll be asked if you want to practice again. Press the control pad UP or DOWN to select YES or NO. Then press BUTTON A.

Option 4: View high scores

Select this option to see the highest event scores recorded during the current play session. Press BUTTON A to view high scores; then press BUTTON A again to return to the options screen.



THE GAMES

HALF PIPE SKATEBOARDING

Grab your skateboard and kneepads—it's time to hit the half pipe! Combine strength with agility for a really radical romp on the ramp!

Object: Ride the board back and forth on the ramp, and perform stunts using skill and timing. You have a 1-minute, 15-second time period, or three falls, to score as many points as possible.

To start the event, press BUTTON A.

To gain speed, press the control pad UP as the skater goes up the ramp, then DOWN as the skater goes down.

To perform a stunt, use the controls as shown in the diagram on the next page. Timing is critical!

You'll fall if you don't start or complete a stunt within the time allowed.

IMPORTANT: Face *left* to perform a stunt on the *left* side of the ramp; face *right* to perform a stunt on the *right* side of the ramp.

Kick Turns: Press and hold the contol pad LEFT or RIGHT, depending on which side of the ramp you're on. The skater will turn around to face the opposite direction. Release the pad to complete the turn.

Aerial Turns: Perform these turns in the same way as kick turns—except you must "catch air" to perform a successful aerial turn. That is, you must wait until you're off the lip before pressing the control pad.

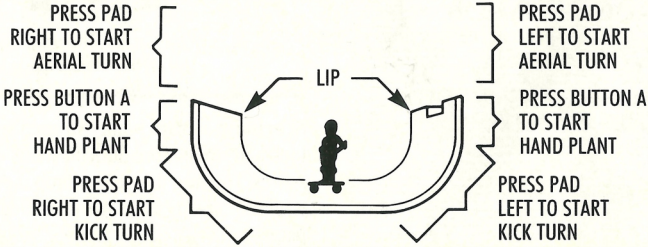
Hand Plants: Press and hold BUTTON A as you approach the lip of the ramp. The skater will plant his hands on the lip and flip the board over his head. Release BUTTON A just after the board arcs over and returns to the ramp.

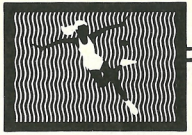
Scoring: Earn maximum points by taking risks. Wait until the last second to start each stunt—and complete it just before you would have wiped out. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

Scoring is as follows:

Kick Turn: 100-300 points
Hand Plant: 400-700 points
Aerial Turn: 400-999 points

Strategy: It's important to build up enough speed for each stunt. To gain speed quickly, do a "fakie" by pressing and holding the control pad UP or DOWN the full length of the ramp. Don't go too fast, or you'll wipe out!





FOOT BAG

Kick back with some fast footwork in the Foot Bag event! It's a lot like juggling with your feet. Can you keep the bag bouncing while you perform a variety of stunts?

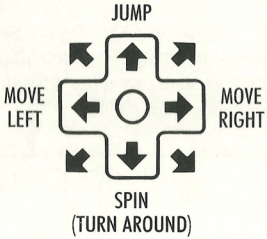
Object: Bounce the foot bag off your head, knees and feet. Do as many kicks and stunts as you can within the 1-minute, 15-second time period.

To start the event, press BUTTON A for the kick-off.

To kick the bag, press BUTTON A as the bag falls toward the ground—just before it reaches your head, knee or foot.

To perform a head butt, press BUTTON A just before the bag drops below the level of your head.

To perform a stunt, change position while the bag is in the air. For example, do a half axle by pressing the control pad DOWN to turn around before your next kick.



Scoring: You earn points for each successful kick and stunt. More difficult stunts earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. Stunts are explained on the next page.

Any Kick: (10 points)
Half Axle: (250 points) Any two kicks with a half spin in between.
Full Axle: (500 points) Any two kicks with a full spin in between.
Axle Foley: (750 points) Any two kicks with one-and-a-half spins in between.
Horseshoe: (500 points) Left back kick + right back kick.
Jester: (2000 points) Left jumping kick or right jumping kick.
Double Arch: (250 points) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
Doda: (5000 points) Left outside kick + head butt + right outside kick.
Dizzy Dean: (1500 points) Front head butt + back head butt.
Head Banger: (1500 points) Back head butt + front head butt.
Catch from off screen: (1500 points)

Strategy: The more complicated stunts and kicks you can complete before time runs out, the higher your score will be. Special bonus points are awarded for variety, so do as many different stunts as you can.

SURFING

Surf's up! Are *you* up to pitting your board against a totally massive wave? You'll shoot the curl, shred the tube—or eat a little sand, if the going gets gnarly!

Object: Ride the wave as long as you can, "using" it to your best advantage. You have a 1-minute, 30-second time limit, or 4 wipeouts, to score points.

To start the event, press BUTTON A. Press the control pad LEFT immediately, to avoid wiping out as your ride begins.

To steer left, press the control pad LEFT.

To steer right, press the control pad RIGHT.

To make sharper turns, press and hold down BUTTON A as you turn. Note that sharp turns slow you down.

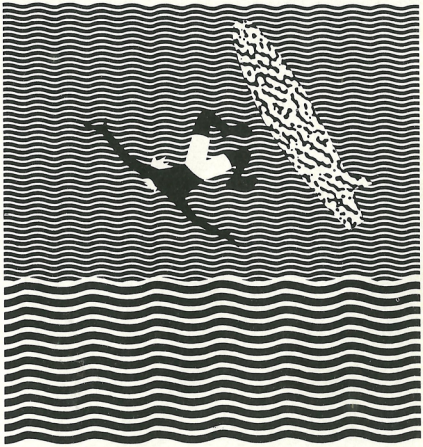
To end your ride cleanly, go over the top of the wave just before time runs out.

Catching air: If you clear the crest of the wave, you can "catch air", then catch the wave again. Try a 360° turn while you're up there!

Wiping out: Don't ride too close to the bottom of the wave or too far inside the curl, or you'll "wipe out". You'll also wipe out if you land at the wrong angle after "catching air". It takes practice to avoid wipeouts!

Scoring: Points are awarded for the length of your ride, the number of turns you make and your speed during turns. You'll score high for catching air. Riding the tube (underneath the curl) and riding near the break earn extra points, too.

Strategy: The better you "use" the wave, the more the judges will rave! A safe, straight ride far ahead of the break counts for very little. Take risks, avoid wipeouts, and your score will be awesome!



ROLLERSKATING

Strap on your skates for some radical rollerskating on the boardwalk! The trick is to skate while avoiding sand, cracks, banana peels — even runaway beach balls!

Object: Skate the length of the boardwalk while avoiding obstacles. Score extra points for jumping and spinning over obstacles. The event ends after your third fall.

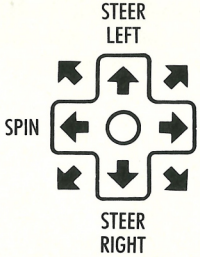
To start the event, press BUTTON A.

To begin skating, repeatedly press BUTTON A in rhythm to the skater's legs. Keep pressing BUTTON A to gain speed.

To squat, press and hold down BUTTON B. Do this to begin a jump — or to avoiding bouncing beach balls in your path.

To jump, release BUTTON B.

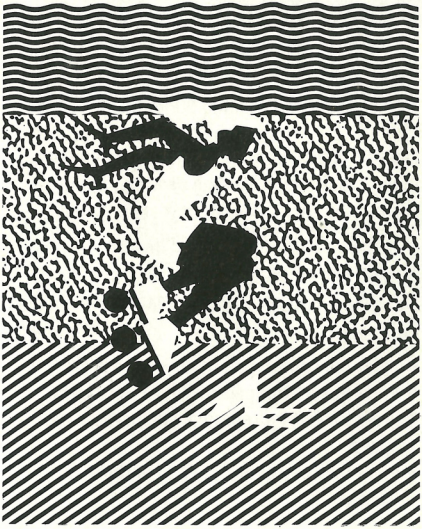
To steer and to spin while jumping, press the control pad as shown below.

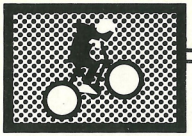


Scoring: Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over them. Earn the *most* points for *spinning* while you jump! Points are awarded as follows:

Avoiding obstacles: 10-30 points
Jumping over obstacles: 20-60 points
Spinning jumps over obstacles: 40-120 points

Strategy: Speed is less important than staying on your feet. Tackle the course slowly at first. Then build up speed and master stunts with plenty of practice!





BMX BIKE RACING

BMX stands for Bicycle Motocross. It also stands for aggro action and hair-raising stunts! It takes guts, endurance and a super sense of timing to complete this course. Don't forget your crash helmet!

Object: Finish the course within the 2-minute time period, while avoiding obstacles and performing stunts. Three "easy" falls or one "serious" fall will end the event.

To start the event, press BUTTON A.

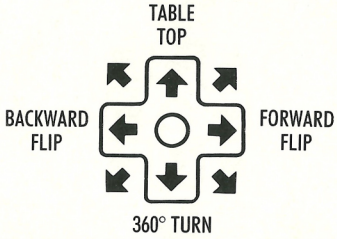
To manoeuvre your bike on the ground, do the following:

- Press the control pad UP to steer left.
- Press the control pad DOWN to steer right.
- Press BUTTON A repeatedly to increase your speed.
- Press the control pad LEFT to perform a wheelie.

You won't earn any points by steering around obstacles. You *will* earn points by jumping over them—especially if you do a stunt while you're in the air!

To jump, press BUTTON B.

To perform a stunt while you're in the air, press the control pad as shown below.



Timing is critical to perform jumps and stunts! If you're not back in a "centered" position by the time you land or complete your stunt, you will crash!

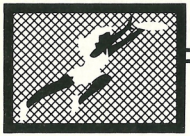
Ending the race: You're allowed three "easy" falls or one "serious" fall before you're out of the race. If you flip and fall on your head, it's a serious fall!

At the end of the course, press BUTTON A to stop. You'll earn bonus points for stopping on the finishing pad.

Scoring: The faster you go, the higher your score will be. If you finish the course, you'll earn 60 bonus points for each second remaining on the clock. You'll also earn points for each stunt, plus bonus points for holding each stunt as long as possible. Points are awarded as follows:

Wheelie: 100-200 points
Jump: 200-400 points
Table Top: 500-1000 points
360° Turn: 1000-2000 points
Backward Flip: 1500-3000 points
Forward Flip: 3000-6000 points

Strategy: Finish the course as fast as possible to score high. The highest scores will go to riders who perform the most daring stunts. Complete a 6000-point forward flip, and you're probably assured of the trophy!



FLYING DISK

You can hardly visit a California park or beach without seeing dozens of flying disks whirling through the air. It's the perfect challenge to wind up the California Games competition!

Object: You control both the thrower and the catcher. The object is to throw the disk accurately, then catch it! You're allowed three throwing and catching attempts.

To start the event, press BUTTON A.

Throwing the disk: First, try to throw the disk far enough to reach the catcher at the other end of the field. Use the coloured Speed/Angle bar at the bottom of the screen to execute your throw. The green sections will provide the most powerful (but not necessarily the most accurate) throw. Here's how to throw, using the green sections as an example:

- Press the control pad LEFT to start swinging your arm back.
- When the needle reaches the green sectionof the Speed bar, press the control pad RIGHT to swing your arm forward.
- When the needle reaches the green section of the Angle bar, quickly press the control pad LEFT, to release the disk.

Catching the disk: The display at the top of the screen shows the disk flying toward the catcher. Watch this display to guide your catch. Here's how to catch:

- As the disk flies across the field, press the control pad LEFT or RIGHT to run toward the place where you think the disk will land.
- As the catcher, you must touch the disk with your hand while running, diving, or raising your hand over your head.
- To dive after the disk, press BUTTON A.
- To attempt an overhead catch, press and hold the control pad UP to raise your hand.

Scoring: Points are awarded for both the throw and the catch. Throwing points are awarded for height and accuracy. The fewer steps the catcher takes to catch the disk, the higher your score:

Catching points are awarded as follows.

While running right: 150 points
While running left: 250 points
While diving right: 250 points
While diving left: 350 points
Overhead catch: 350 points

Strategy: To earn the most points, throw the disk close to where the catcher is standing. Then make a diving or overhead catch!

AWARDS AND RECORDS

AWARDS CEREMONY

After every event, trophies are awarded to the top finishers in the order that they placed. Each trophy is worth the following number of points toward the CHAMPIONSHIP CEREMONY:

Each 1st place trophy : 5 points
Each 2nd place trophy : 3 points
Each 3rd place trophy : 1point

CHAMPIONSHIP CEREMONY

After the competition is over, each player's trophy points are totalled. The player with the most trophy points is awarded a final championship trophy for the best overall score.

HIGH SCORES

Names and scores of record-breaking players are displayed on the High Scores screen. Whenever a new record is set, the new record replaces the old record. High Scores are erased at the end of each play session.

CALIFORNIAN SPOKEN HERE

AGGRO (a-gro) *adj.* if you're a dare-devilly dude you'll go "way *aggro*" executing aggressive moves on the ramps and waves of California.

AWESOME (ah-sum) *adj.* awe-inspiring, i.e. "That's some *awesome* dude!"

DUDE (dyud) *noun.* buddy. Can be used to express disbelief, as in "DUDE!", or surprise, as in "DUDE!", or as a friendly greeting, as in "*Hey* DUDE!". Say while laughing for an attention-getting effect, i.e. Duhuhuhuhude!

GNARLY (narly) *adj.* mind and body bendingly difficult. Waves ramps and aggro moves can be gnarly. So can tests, dates, curfews, etc.

LIKE (lik) *prep.* insert anywhere you like, like, in any sentence, in, like, any context. Used most effectively when upset: "It's like, geez…". Or the coolest way to use "like" is with "all" (for more description). "It's, like - I'm all - Duuude you've got sand in your jams."

RADICAL (raa-di-cul) *adj.* 1) outrageous: "*Radical* moves, dude!" 2) cool: "It'd be *radical* if you could cruise to the ramp around 5 o'clock."

TOTALLY (toh-tul-ly) *adv.* completely, entirely: something or someone is totally awesome, radical, or aggro. In California everything is totally something. (Companion word: see Tubular).

TUBULAR (tyu-byu-ler) *adj.* an adjective that came from the sea and has evolved into an everyday term. Parties, concerts, etc. can be totally *tubular*. Its use is endangered by the word "awesome". (Companion word: see Totally.)

90-DAY LIMITED GUARANTEE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

MB warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect discovered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, MB will replace the defective Pak free of charge, save only handling charges.

To receive this warranty service, return the Pak to:

France
MB France, Service Contrôle Qualité,
73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex.

Holland
MB International, B.V., Afdeling
Kwaliteitscontrole, Nomdenweg 2.
9561 AM Ter Apel.

Belgium
Hasbro MB n.v., Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

1 - 8 joueurs

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu CALIFORNIA GAMES parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

MB JEUX

IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.

INTRODUCTION

Bienvenue en Californie, la patrie des sports! Vous êtes invité à faire le tour de l'état californien en disputant six épreuves des plus ardues.

La première étape vous emmène à Hollywood pour une compétition acharnée de SKATE-BOARD. Ensuite, vous prendrez la route direction San Francisco où vous devrez participer à l'épreuve du FOOT-BAG. Après cela, vous pourrez vous rafraîchir sur la plage en participant à des compétitions de SURF et de ROLLER-SKATE.

Vous reste-t-il de l'énergie? Alors enfourchez votre VELO CROSS BMX et roulez dans le désert. Terminez ce fabuleux voyage en passant par le Yosemite où vous pourrez mesurer votre adresse au FRIZBEE.

Six épreuves des plus difficiles vous attendent ! Alors n'hésitez pas à vous entraîner avant de vous lancer dans cette terrible compétition. A vous d'être le meilleur de l'Ouest, vous remporterez ainsi le trophée de la première place.

MISE EN PLACE

1. Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF".

2. Insérez le jeu CALIFORNIA GAMES comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System.

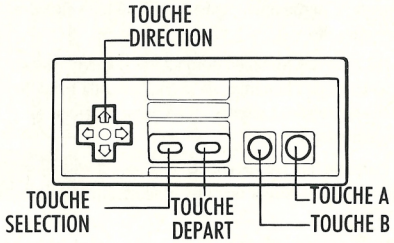
3. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

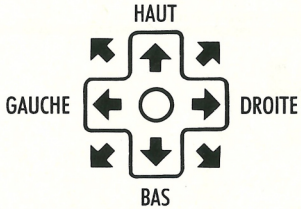
UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

- Pour vous déplacer, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION, comme indiqué ci-après.
- Pour faire une sélection, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour passer à l'épreuve suivante, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour revenir à l'écran des options après vous être exercé ou après une compétition, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.
- Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.

REMARQUE : Pour des instructions détaillées sur la commande reportez-vous aux descriptions des épreuves individuelles.





LES OPTIONS

Lorsque le titre CALIFORNIA GAMES s'affiche à l'écran, appuyez sur la TOUCHE DEPART pour obtenir l'écran des options. Puis sélectionnez une des quatre options indiquées ci-après :

► 1) COMPETE IN ALL EVENTS

2) COMPETE IN SOME EVENTS

3) PRACTICE ONE EVENT

4) VIEW HIGH SCORES

Pour sélectionner une option, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) et positionnez le curseur sur l'option que vous désirez. Ensuite appuyez sur la TOUCHE A.

Option 1: Disputer toutes les épreuves

Sélectionnez cette option pour disputer les six épreuves de la compétition. Des trophées seront attribués après chaque épreuve, et un trophée de la première place vous sera peut-être remis après la sixième épreuve.

PLAYER 1
ENTER YOUR NAME.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	RUB	END
—	—	—	—	—	—	

Chaque joueur (il peut y en avoir jusqu'à 8) doit enregistrer son nom comme suit :

1. *Enregistrement du nom des joueurs*. Utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de sélectionner les lettres (affichées à l'écran) qui composent votre nom. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 6 lettres).

Pour effacer une lettre sélectionnée, positionnez le curseur sur le mot RUB et appuyez sur la TOUCHE A.

Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres de votre nom. L'écran de sélection des équipes va s'afficher.

2. *Sélection de votre équipe.* Utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de préciser l'équipe de votre choix. Appuyez sur la TOUCHE A pour faire votre sélection.

C'est alors au tour du joueur suivant d'enregistrer son nom et de sélectionner son équipe.Une fois que tous les joueurs ont enregistré leur nom et sélectionné leur équipe, positionnez le curseur sur le mot END puis appuyez sur la TOUCHE A.

Option 2: Disputer quelques épreuves

Sélectionnez cette option pour disputer une ou plusieurs épreuves de votre choix. Enregistrez votre nom et sélectionnez une équipe comme indiqué dans l'option 1.

L'écran de sélection des épreuves va s'afficher. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) et positionnez le curseur sur l'épreuve de votre choix. Ensuite appuyez sur la TOUCHE A. Une fois votre sélection terminée, positionnez le curseur sur DONE puis appuyez sur la TOUCHE A.

Option 3: Se préparer à une épreuve

Sélectionnez cette option pour vous entraîner dans une épreuve.

L'écran de sélection des épreuves va s'afficher. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) et positionnez le curseur sur l'épreuve de votre choix. Ensuite appuyez sur la TOUCHE A.

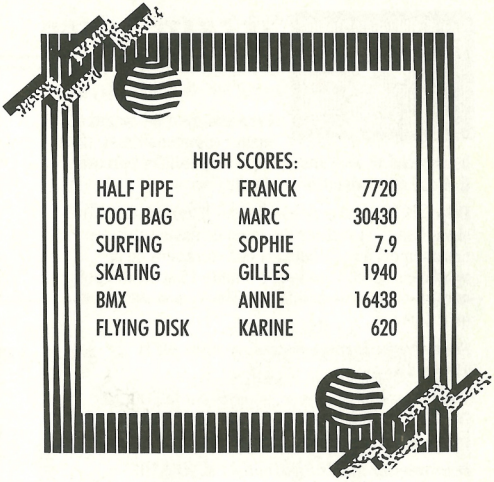
Le système ne vous demandera pas d'enregistrer votre nom, ni de sélectionner une équipe. Les points que vous marquerez seront effacés à la fin de l'entraînement.

Après vous être préparé à une épreuve, le système vous demandera si vous voulez continuer à vous entraîner. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) et positionnez le curseur sur OUI ou NON. Ensuite, appuyez sur la TOUCHE A.

Option 4: Visualiser les meilleurs scores

Sélectionnez cette option pour visualiser les meilleurs scores de l'épreuve enregistrés pendant la session de jeu en cours.

Appuyez sur la TOUCHE A pour visualiser le meilleur score, puis appuyez à nouveau sur la TOUCHE A pour revenir à l'écran des options.



LES JEUX

LE SKATE-BOARD

Prenez votre skate-board et mettez vos genouillères. C'est le moment de vous attaquer à cette première épreuve. Il vous faudra allier force et agilité!

Objectif: Monter et descendre sur la rampe avec votre skate-board, et réaliser des tours de haute voltige en faisant appel à votre habileté et à votre sens de la synchronisation. Vous avez 1 minute 15 secondes pour marquer le plus de points possible. Vous n'avez droit qu'à 3 chutes.

Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour gagner de la vitesse, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT lorsque le cascadeur monte sur la rampe et BAS lorsqu'il descend).

Pour réaliser une voltige, utilisez la TOUCHE DIRECTION comme indiqué ci-après (voir illustration). La synchronisation est essentielle!

Il faut démarrer au bon moment et terminer votre voltige dans les limites du temps imparti, sinon vous tomberez.

Kick Turn: Appuyez et maintenez enfoncé la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE, selon le côté de la rampe sur lequel vous vous trouvez). Le cascadeur se retournera pour faire face à la direction opposée. Relâchez la TOUCHE DIRECTION pour terminer la figure (voir illustration).

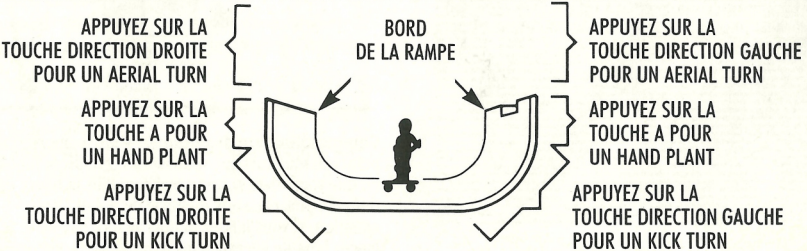
Aerial Turn: Procédez comme pour le Kick Turn, en prenant votre élan pour réussir cette voltige aérienne. Vous devez attendre jusqu'à ce que le cascadeur dépasse le bord supérieur de la courbe pour appuyer sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE selon le côté de la rampe sur lequel vous vous trouvez (voir illustration)).

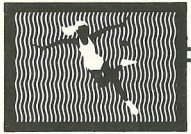
Hand Plant: Appuyez et maintenez enfoncé la TOUCHE A dès que vous vous approchez du bord de la rampe. Le cascadeur mettra ses mains sur le bord et fera virevolter son skate-board au dessus de sa tête. Relâchez la TOUCHE A dès que le cascadeur a fini son demi-cercle et retombe sur la rampe (voir illustration).

Les points sont attribués comme suit:

Kick Turn: 100-300 points
Hand Plant: 400-700 points
Aerial Turn: 400-999 points

Stratégie : Il est important de suffisamment accélérer pour aborder chaque voltige. Appuyez et maintenez enfoncée la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) sur toute la longueur de la rampe. N'allez pas trop vite, sinon vous allez vous écraser!





LE FOOT-BAG

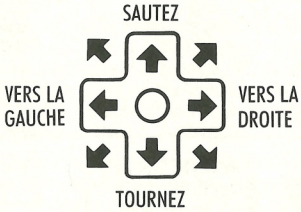
Lancez le foot-bag avec le pied et rattrapez-le sans le laisser tomber à terre tout en vous déplaçant. C'est un peu comme si vous jongliez avec les pieds. Pouvez-vous maintenir le foot-bag en l'air pendant que vous effectuez des acrobaties?

Objectif: Faites rebondir le foot-bag sur votre tête, vos genoux et vos pieds tout en réalisant des acrobaties. Vous avez 1 minute 15 secondes pour marquer le plus de points possible.

Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour faire rebondir le foot-bag, appuyez sur la TOUCHE A dès qu'il commence à retomber, juste avant qu'il ne vous touche la tête, les genoux ou les pieds.

Pour réaliser une acrobatie, changez de position pendant que le foot-bag est en l'air. Par exemple, faites un demi-tour, en appuyant sur la TOUCHE DIRECTION TOURNEZ pour tourner sur vous-même avant le prochain coup de pied.



Comptabilisation des points : Vous remporterez des points chaque fois que vous faites rebondir le foot-bag ou que vous réalisez une acrobatie. Plus la figure est difficile, plus elle vous rapporte de points. Mais attention, si vous laissez tomber le foot-bag ou le lancez hors de l'écran, vous perdrez alors quelques précieuses secondes.

Les points sont attribués comme suit:
Renvoi du foot-bag avec la tête, le genou ou le pied: 10 points.
Demi virevolte: 250 points -› 2 coups de pied avec 1 demi-tour entre les 2.
Virevolte: 500 points -› 2 coups de pied avec 1 tour complet (sur soi-même) entre les 2.
Double virevolte: 750 points -› 2 coups de pied avec 1 tour et demi (sur soi-même) entre les 2.
Fer à cheval: 500 points -› 1 coup de pied arrière gauche + 1 coup de pied arrière droit.
Pied de nez: 2000 points -› 1 coup de pied avec saut.
Chassé-croisé: 2500 points -› 1 coup de pied extérieur gauche + 1 coup de pied extérieur droit + 1 coup de pied extérieur gauche.
Le spécial: 5000 points -› 1 coup de pied extérieur gauche + 1 coup de tête + 1 coup de pied extérieur droit.
Tête brulée: 1500 points -› 1 coup de tête avant + 1 coup de tête arrière; ou 1 coup de tête arrière + 1 coup de tête avant.
Rattrapage du foot-bag lancé d'un des côtés de l'écran: 1500 points.

Stratégie : Plus vous faites d'acrobaties et faites rebondir le foot-bag, plus vous marquerez de points. Si vous réalisez des figures variées, des points supplémentaires vous seront attribués.

LE SURF

Vive le surf! Pouvez-vous plaquer votre planche contre une vague vraiment colossale? Sachez utilisez la puissance des vagues pour vous propulser en avant, mais attention vous risquez fort de manger un peu de sable si vous n'arrivez pas à prendre votre élan.

Objectif : Déplacez-vous sur la vague et utilisez-la aussi longtemps que possible. Vous avez 1 minute 30 secondes pour marquer le plus de points possible.

Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A. Appuyez immédiatement sur la TOUCHE DIRECTION GAUCHE pour éviter une chute dès le départ.

Pour vous déplacer vers la gauche, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION GAUCHE.

Pour vous déplacer vers la droite, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION DROITE.

Pour prendre un virage net, appuyez et maintenez enfoncé la TOUCHE A à mesure que vous tournez. Il est important de savoir que ce type de virage vous ralentira.

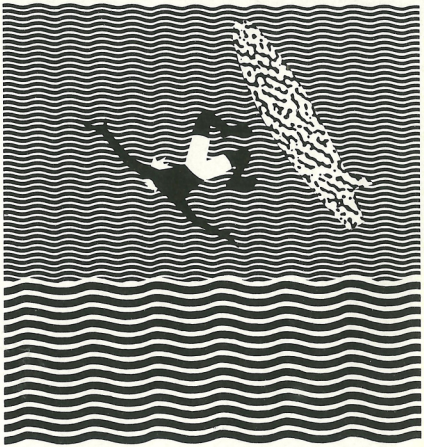
Pour bien finir votre déplacement, passez juste au dessus du sommet de la vague avant la fin du temps imparti.

Pour sauter une crête, vous pouvez vous élancer dans les airs et reprendre ensuite la vague. Pendant que vous y êtes, essayez de prendre un virage à 360°!

Ne vous lancez pas trop près du fond de la vague, ni trop loin à l'intérieur de celle-ci, sinon vous risquez de faire une chute. Il en sera de même si vous atterrissez mal après avoir sauté une crête. Il faudra que vous vous entraîniez pour éviter les chutes.

Comptabilisation des points: Vous remporterez des points en fonction de la longueur de votre déplacement, du nombre de virages et de votre vitesse dans les virages. Lorsque vous sautez une crête, vous avez droit à des points supplémentaires. De même, lorsque vous passez à l'intérieur d'une vague, ou passez juste au dessus du sommet de la vague, vous avez droit à des points en plus.

Stratégie : Plus vous saurez vous "servir" de la vague, plus les juges seront contents! Un déplacement sûr, droit, juste à l'avant du sommet de la vague ne vous donnera pas beaucoup de points. Prenez donc des risques, évitez les chutes, et vous obtiendrez un score sans équivalent!



LE ROLLER-SKATE

Chaussez vos roller-skates et vous êtes prêts! Vous devez patiner tout en évitant le sable, les fissures de la piste, les peaux de banane, et même les ballons de plage qui risquent de rouler dans votre direction.

Objectif: Patinez sur toute la longueur de la piste de roller-skate tout en évitant les obstacles. Vous marquerez des points supplémentaires si vous sautez par dessus les obstacles ou les contournez. L'épreuve se termine à la troisième chute.

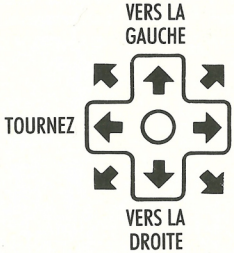
Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour commencer à patiner, appuyez sur la TOUCHE A par intermitence au rythme des jambes de la patineuse.

Pour vous accroupir, appuyez et maintenez enfoncé la TOUCHE B. Accroupissez-vous pour amorcer un saut ou encore pour éviter les balles que vous croisez.

Pour sauter, relâchez la TOUCHE B.

Pour tourner pendant que vous sautez, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION comme indiqué ci-après:

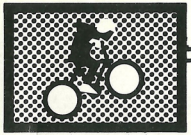


Comptabilisation des points: Vous remporterez des points chaque fois que vous éviterez un obstacle. Vous doublerez vos points chaque fois que vous sauterez au dessus d'un obstacle. Pour obtenir un maximum de points, vous devez tourner pendant que vous sautez au dessus d'un obstacle!

Les points sont attribués comme suit:

Eviter les obstacles: 10-30 points
Sauter au dessus d'un obstacle: 20-60 points
Tourner pendant un saut: 40-120 points

Stratégie : Il est plus important de rester sur vos pieds que d'aller vite. Accélérez doucement et entraînez-vous pour bien maîtriser vos acrobaties!



LE VELO CROSS BMX

Il faut beaucoup de courage, d'endurance et un sens extraordinaire de la synchronisation pour participer à cette course. N'oubliez pas de mettre votre casque!

Objectif : Terminez cette course tout en évitant les obstacles et en effectuant des acrobaties. Vous avez 2 minutes pour marquer le plus de points possible. Si vous faites 3 "petites" chutes ou 1 chute "grave", l'épreuve prendra fin.

Une chute est considérée comme grave lorsque vous tombez sur la tête.

Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A.

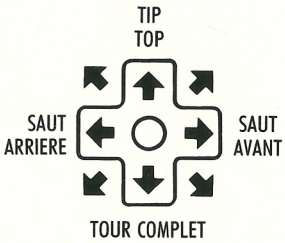
Pour vous déplacer:

- Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION HAUT pour tourner à gauche.
- Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION BAS pour tourner à droite.
- Appuyez sur la TOUCHE A pour augmenter votre vitesse.
- Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION GAUCHE pour réaliser une "roue arrières".

Vous ne remporterez pas de points en tournant autour des obstacles, mais en sautant pai dessus. Essayez alors de réaliser une acrobatie pendant que vous êtes en l'air!

Pour sauter, appuyez sur la TOUCHE B.

Pour réaliser une acrobatie pendant que vous êtes en l'air, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION comme indiqué ci-après :



La synchronisation est essentielle si vous voulez réussir vos figures! Soyez vigilant si vous voulez éviter la chute qui pourrait être fatale!

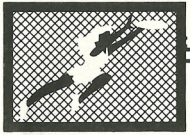
Pour vous arrêter et terminer la course, appuyez sur la TOUCHE A. Vous remporterez des points supplémentaires si vous terminez sur l'aire d'arrivée.

Comptabilisation des points: Vous remporterez des points en fonction de votre vitesse dans les virages. Si vous terminez la course sur l'aire d'arrivée, vous remporterez 60 points supplémentaires pour chaque seconde restante. Vous remporterez des points chaque fois que vous réalisez une acrobatie, ainsi que des points supplémentaires en fonction de la durée de votre figure.

Les points sont attribués comme suit:

Roue arrière: 100-200 points
Saut: 200-400 points
Tip Top: 500-1000 points
Tour complet: 1000-2000 points
Saut arrière: 1500-3000 points
Saut avant: 3000-6000 points

Stratégie: Pour obtenir un score élevé, il faut terminer la course aussi rapidement que possible tout en exécutant les acrobaties les plus époustouflantes. Tentez de réaliser un saut avant et vous aurez alors de fortes chances de remporter le trophée de la première place!



LE FRIZBEE

Sur toutes les plages, les californiens jouent au frizbee. Voici donc la dernière épreuve de la compétition.

Objectif: Vous contrôlez les deux participants au frizbee. Vous devez lancer le disque et le rattraper : vous avez droit à 3 essais pour lancer le frizbee correctement et 3 essais pour le rattraper.

Pour donner le coup d'envoi, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour lancer le frizbee, utilisez la barre de "vitesse/angle" en couleur au bas de votre écran. Les parties vertes vous donneront le lancer le plus puissant, (mais pas forcément le plus précis).

Voici un exemple indiquant la façon de lancer le frizbee en utilisant les parties vertes de l'écran :

- Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION GAUCHE pour donner de l'élan à votre bras.
- Lorsque l'aiguille atteint la partie verte de la barre de vitesse, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION DROITE pour projeter votre bras vers l'avant.
- Lorsque l'aiguille atteint la partie verte de la barre d'angle, appuyez rapidement sur la TOUCHE DIRECTION GAUCHE pour lancer le frizbee.

Pour attraper le frizbee, surveillez l'affichage au sommet de l'écran qui vous montre le frizbee se déplacant en direction du deuxième participant.Voici un exemple indiquant la façon d'attraper le frizbee :

- Pendant que le frizbee traverse le terrain, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour vous précipiter là où vous pensez que le frizbee va atterir.
- Pour plonger afin d'attraper le frizbee, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour essayer d'attraper le frizbee qui vous passe juste au dessus, appuyez et maintenez enfoncé la TOUCHE DIRECTION HAUT pour lever la main.

Comptabilisation des points : Vous remporterez des points en fonction de la hauteur et de la précision de votre lancer. Moins le participant qui attrape le frizbee se déplace, plus vous remportez de points.

Les points d'attrapage sont attribués comme suit :

En courant à droite : 150 points
En courant à gauche: 250 points
En plongeant à droite: 250 points
En plongeant à gauche: 350 points
En l'attrapant la main levée: 350 points

Stratégie : Jetez le frizbee le plus près de l'endroit où se trouve le participant qui doit l'attraper pour remporter le maximum de points. Puis plongez ou attrapez le frizbee la main levée.

RECOMPENSES ET RECORDS

REMISE DES TROPHEES

Après chaque épreuve, des trophées seront attribués aux gagnants qui auront remporté le plus de points dans l'ordre de placement. Chaque trophée a une valeur en points dont il sera tenu compte lors de la cérémonie finale qui couronne la fin de toutes les épreuves.

Les points sont attribués comme suit:

Trophée de la 1ère place: 5 points
Trophée de la 2ème place: 3 points
Trophée de la 3ème place: 1 point

CEREMONIE FINALE

Une fois la compétition terminée, les points remportés lors de la remise des trophées pour chaque épreuve sont additionnés. Le joueur ayant le plus grand nombre de points recevra la coupe du championnat.

LES MEILLEURS SCORES

Les noms et scores des joueurs qui ont battu des records sont affichés à l'écran des Grands Champions pendant la session de jeu en cours. Lorsqu'un joueur bat un nouveau record, le nouveau score remplace l'ancien.

3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
à utiliser avec le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE: 3 MOIS à compter de la date d'achat. PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:
MB France, Service Contrôle Qualité 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants: détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires: prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat . . . . . .

Votre nom et adresse . . . . . .

. . . . . .

Nom et adresse du magasin . . . . . .

. . . . . .

Cachet du magasin . . . . . .

. . . . . .

1 - 8 spelers

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van de California Games spelcassette van Nintendo Entertainment System. Voor maximaal speelplezier moet je deze handleiding aandachtig doorlezen.

MB SPELLEN

TIPS VOOR DE VEILIGHEID

- Alvorens je spelcassette uit het Nintendo Entertainment system te verwijderen of aan te brengen, moet altijd eerst de stekker uit het stopcontact worden verwijderd.
- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Nooit opbergen op een te koude of te warme plaats, maar op een plaats met kamertemperatuur. Niet laten vallen en niet uit elkaar halen.
- Voorkom contact met de elektrische aansluitingen. Je kunt deze aansluitingen schoonhouden door de spelcassette in de beschermende opberghoes te bewaren.
- Gebruik van verdunners, oplosmiddelen, benzine, alcohol en andere sterke schoonmaakmiddelen kunnen schade veroorzaken aan de spelcassette en de spelcomputer.

INLEIDING

Californië - de 'thuishaven' van de meest opwindende sporten. Je wordt uitgenodigd voor een rondreis door de 'Golden State', om deel te nemen aan zes zeer uitdagende sportevenementen.

Hollywood staat bovenaan de lijst, waar op de schans sensationele skateboard-wedstrijden plaatsvinden. Dan gaat de reis door naar San Francisco waar de trapzak heel wat voeten in de aarde heeft. Daarna kun je wat afkoelen aan het strand, waar de surf- en rolschaatswedstrijden plaatsvinden.

Nog meer energie? Fiets dan de woestijn in op je BMX voor een opwindend fietsparcours. En in Yosemite kan deze vliegensvlugge tocht worden afgerond met een werpschijf wedstrijd. Dat zijn dus zes enorme sportevenementen. Je zult je handen eraan vol hebben, om over je voeten helemaal maar niet te spreken!

Oefen eerst. Binnen de kortste keren zul je sterk genoeg zijn voor je tegenstanders. Zorg dat je de beste van het Westen wordt, en win de hoofdprijs!

OPSTELLING

1. Controleer of de stekker uit het stopcontact is verwijderd.

2. Installeer de California spelcassette zoals wordt beschreven in de handleiding van je Nintendo Entertainment System.

3. Stop de stekker in het stopcontact.

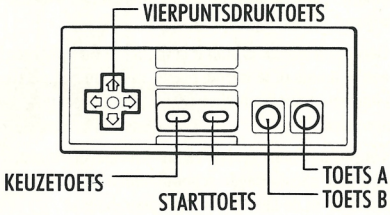
4. Zet de schakelaar AAN.

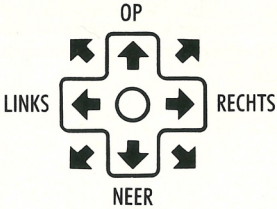
GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

De afbeelding rechtsboven toont de werking van de afstandsbediening voor het spel.

- Verplaatsen - Druk op de vierpuntsdruktoets in de richtingen die rechts worden weergegeven.
- Kiezen - Druk op TOETS A.
- Naar de volgende wedstrijd - Druk op TOETS B.
- Terug naar het keuzescherm na het oefenen of na de wedstrijd - Druk op TOETS A.
- Pauzeren - Druk op de STARTTOETS
- Doorgaan na de pauze - Druk nogmaals op de STARTTOETS

OPMERKING: Voor complete besturingsinstructies, zie de beschrijving van iedere individuele sport.





DE OPTIES

Als de CALIFORNIA GAMES titel op je scherm verschijnt, druk je op de STARTTOETS voor het keuzescherm. Kies één van de volgende vier opties:

► 1) COMPETE IN ALL EVENTS

2) COMPETE IN SOME EVENTS

3) PRACTICE ONE EVENT

4) VIEW HIGH SCORES

Een optie kan worden gekozen door de "aanwijzer" op het scherm naast de gewenste optie te plaatsen met gebruik van de "OP"- of "NEER"-opties van de vierpuntsdruktoets. Als de aanwijspijl naast de gewenste optie staat, druk je op TOETS A.

Optie 1: Deelname aan alle wedstrijden

Kies deze optie indien je aan alle wedstrijden wilt deelnemen. Na ieder onderdeel worden prijzen toegekend, en na het zesde onderdeel wordt een kampioensprijs uitgereikt.

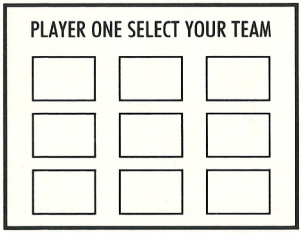
PLAYER 1
ENTER YOUR NAME.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	RUB	END
_	_	_	_	_	_	

Iedere speler (maximaal 8 spelers) moet zich als volgt aanmelden:

1. *Typ je naam in.* Kies de opties RECHTS, LINKS, OP of NEER op de vierpuntsdruktoets om in het naamscherm een letter uit de naam te selecteren. Druk na iedere letter op TOETS A (maximaal zes letters). Door eerst WIS (RUB) in te drukken en vervolgens op TOETS A kan een letter worden gewist.

Nadat de naam is ingetypt, druk je op EINDE (END), waarna het scherm voor de "teamkeuze" wordt afgebeeld.



2. *Kies je team:* Met de opties RECHTS, LINKS, OP of NEER op de vierpuntsdruktoets kan een team worden gekozen. Druk op TOETS A om je keuze in te voeren, waarna de volgende speler zich kan aanmelden.

Nadat alle spelers zijn aangemeld, kun je door EINDE (END) en TOETS A in het volgende naamscherm in te drukken, met de eerste wedstrijd beginnen.

Optie 2: Deelname aan enkele wedstrijden

Met deze optie kun je aan de wedstrijd(en) van je keuze deelnemen. Voer namen en teams in zoals hierboven beschreven.

Kies de gewenste evenementen op het scherm met de beschikbare wedstrijden door de aanwijspijl naast jouw keuze te plaatsen en op TOETS A te drukken. Als de gewenste keuze(s) zijn gemaakt, druk je op KLAAR (DONE) en op TOETS A.

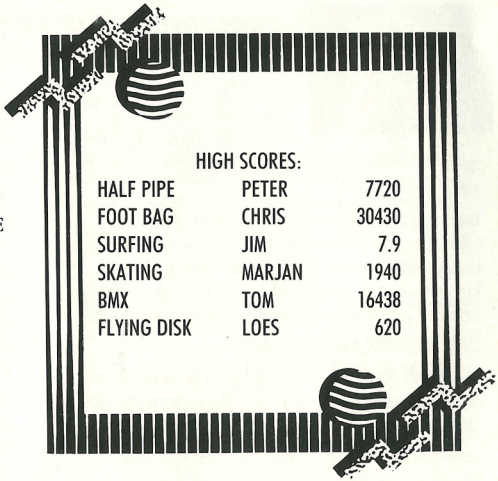
Optie 3: Een onderdeel oefenen

Met deze optie kun je oefenen in een sportevenement voordat je deelneemt aan een wedstrijd. Kies het onderdeel zoals in Optie 2 werd beschreven. Naam of team hoeft bij deze optie niet te worden ingevoerd. Je scores zullen niet worden bewaard.

Nadat je hebt geoefend in één van de sporten, zul je worden gevraagd of je nogmaals wilt oefenen. JA of NEE kun je ingeven door OP of NEER te kiezen op de vierpuntsdruktoets. Druk vervolgens op TOETS A.

Optie 4: Score overzicht bekijken

Met deze optie kun je de hoogst behaalde scores bekijken voor de wedstrijden in dit spel. Druk op TOETS A voor een overzicht van hoge scores; Druk nogmaals op TOETS A om terug te keren naar het keuzescherm.



DE WEDSTRIJDEN

SKATEBOARDEN OP DE SCHANS

Pak je skateboard en je kniebeschermers - het is zover! Combineer kracht met behendigheid en laat zien wat je kan!

Doel: Ga met je skateboard heen en weer over de schans, en met gebruik van behendigheid en de juiste timing kunnen stunts worden uitgevoerd. Je kunt kiezen uit een 1-minuut, een 15-seconden periode of driemaal vallen om zoveel mogelijk punten te scoren.

Druk op TOETS A om te beginnen.

Voor een hogere snelheid, druk je op de optie OP van de vierpuntsdruktoets als je de helling opgaat, en NEER als je de helling afgaat.

Voor een stunt wordt de besturing gebruikt zoals beschreven in het schema op de volgende pagina. Goede timing is het allerbelangrijkst!

Als de stunt niet binnen de gegeven tijd wordt gestart of uitgevoerd, zul je uitvallen.

BELANGRIJK: Draai naar links om een stunt aan de linkerkant van de schans uit te voeren, en naar rechts om een stunt uit te voeren aan de rechterkant van de schans.

Kickdraai: Hou LINKS of RECHTS ingedrukt op de vierpuntsdruktoets, afhankelijk van aan welke kant van de schans je je bevindt. Je zult je dan helemaal omdraaien. Laat de vierpuntsdruktoets los om de draai verder af te maken.

Vliegende draai: Deze draai werkt op dezelfde manier als een kickdraai - met als enige verschil dat je bij een 'vliegende draai' in de lucht draait. Voordat je de vierpuntsdruktoets aanraakt, moet je dus net over de rand van de helling zijn.

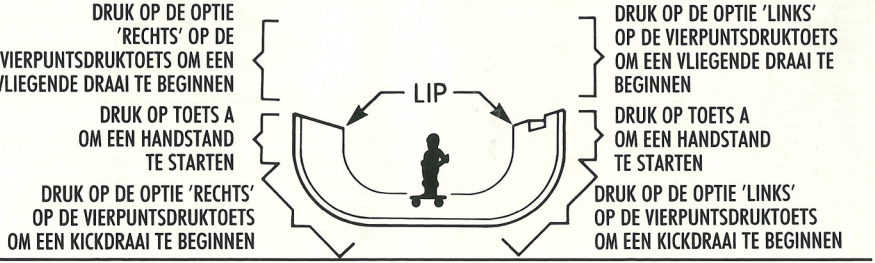
Handstand: Houd TOETS A ingedrukt als je bij de rand van de helling in de buurt komt. De bedoeling is, dat je je handen op de rand zet, en de skateboard over je hoofd draait. Laat TOETS A los net voordat de skateboard weer op de schans terechtkomt.

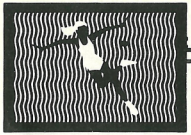
Score: Hoe meer risico's worden genomen, hoe meer punten worden behaald. Wacht tot het allerlaatste moment voordat een stunt wordt uitgevoerd - en rond de stunt af op het allerlaatste moment. Sommige stunts zijn moeilijker dan andere en zullen dus meer punten waard zijn.

De score wordt als volgt verdeeld:

Kickdraai: 100-300 punten
Handstand: 400-700 punten
Vliegende draai: 400-999 punten

Aanpak: Het is belangrijk dat je voor iedere stunt genoeg snelheid hebt. Om de snelheid zo snel mogelijk te verhogen, gebruik je een 'fakie' (verhoogde toeren). Hou OP of NEER op de vierpuntsdruktoets ingedrukt over de gehele lengte van de helling. Ga niet te snel, anders val je er misschien af.





TRAPZAK

Trap terug met razendsnel voetenwerk in de trapzak wedstrijd! Het lijkt een beetje op jongleren met je voeten. Kun jij de zak in de lucht houden terwijl je een aantal stunts uitvoert?

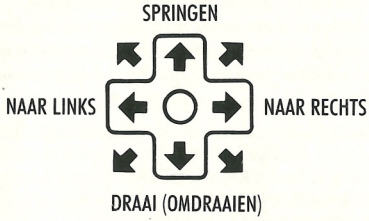
Doel: Stuiter de trapzak met je hoofd, knieën en voeten. Trap zo vaak mogelijk en doe zoveel mogelijk stunts binnen de periode van 1 minuut, 15 seconden

Druk op TOETS A om te beginnen.

Trap de trapzak door op TOETS A te drukken als de zak naar beneden komt - vlak voor de zak je hoofd, knie of voet raakt.

Voor een kopstoot moet TOETS A worden ingedrukt vlak voordat de zak op de hoogte van je hoofd komt.

Een stunt kan worden uitgevoerd door van positie te veranderen, terwijl de zak in de lucht is. Draai bijvoorbeeld 180 graden door NEER in te drukken op de vierpuntsdruktoets.



Score: Je krijgt punten voor iedere goede trap of stoot, en voor iedere stunt. Hoe moeilijker de stunt, hoe hoger de score. Je verliest tijd als je de trapzak laat vallen, of als de zak buiten het scherm wordt getrapt. Op de volgende pagina worden de stunts beschreven.

Gewone trap: (10 punten)
Halve draai: (250 punten) trap - halve draai - trap
Hele draai: (500 punten) trap - draai - trap
Axle Foley: (750 punten) trap - anderhalve draai - trap
Hoefijzer: (500 punten) trap links achteruit + trap rechts achteruit
Jester: (2000 punten) springtrap links of rechts
Dubbele boog: (2500 punten) trap linksbuiten + trap rechtsbuiten + trap linksbuiten.
Doda: (5000 punten) trap linksbuiten + kopstoot + trap rechtsbuiten.
Duizelstoot: (1500 punten) Kopstoot op voorhoofd + kopstoot op achterhoofd.
Koppensneller: (1500 punten) Kopstoot op achterhoofd + kopstoot op voorhoofd.
Vanaf buiten het scherm: (1500 punten).

Aanpak: Hoe meer gecompliceerde stunts en traptechnieken je binnen de gegeven tijd kunt volbrengen, des te hoger de score. Er worden extra punten toegekend voor afwisseling, dus doe zoveel mogelijk verschillende stunts.

SURFEN

Pak je plank! Kun jij een gigantische golf te lijf? Zoef over de koppen, of door de golftunnel. Gaat het niet al te soepel, dan bijt je in het zand!

Doel: Bedwing de golven zo lang mogelijk, en 'gebruik' ze volledig in jouw voordeel. Je krijgt 1 minuut en 30 seconden de tijd om zoveel mogelijk punten te scoren, of je kunt 4 keer van de plank vallen.

Druk op TOETS A om te beginnen. Druk direct weer op TOETS A om niet gelijk aan het begin van je plank te vallen.

Naar links = vierpuntsdruktoets LINKS
Naar rechts = vierpuntsdruktoets RECHTS

Voor scherpere bochten, kun je tijdens het maken van een bocht TOETS A ingedrukt houden. Let wel op, dat je snelheid verliest bij scherpe bochten.

Je kunt je tocht foutloos beëindigen, door vlak voor het einde over de kop van de golf te gaan.

'Lucht vangen': Als je over de kop van een golf heenspringt, kun je 'lucht vangen'. Ga daarna weer gewoon verder. Probeer eens 360 graden te draaien terwijl je in de lucht hangt!

'Plonzen': Kom niet te dicht in de buurt bij de aanzet van de golf. Het gedeelte waar de golf omslaat is ook geen goed idee. Hierdoor kun je van je plank 'plonzen'. Dit is ook het geval als je een verkeerde landing maakt nadat je 'lucht hebt gevangen'. Maar oefening baart kunst!

Score: Je krijgt punten toegekend voor de duur van je 'rit', het aantal gemaakte bochten en de snelheid waarmee je deze bochten hebt gemaakt. 'Lucht vangen' geeft veel punten, en als je onder de golftunnel doorgaat of dichtbij de kop van de golf in de buurt blijft, krijg je extra punten.

Aanpak: Hoe meer je de golf 'gebruikt', des te enthousiaster de jury zal reageren! Een veilige, rechte tocht ver van de golven vandaan zal je nauwelijks punten opleveren. Neem risico's, voorkom een 'plons' en je score vliegt de pan uit!

ROLSCHAATSEN

Bind je rolschaatsen onder en bereid je voor op de meest radikale rolschaatswedstrijd langs het strand! Het is de bedoeling dat je alle hindernissen, zoals zand, gaten in de weg, bananeschillen, en zelfs verdwaalde strandballen, weet te omzeilen.

Doel: Schaats de hele promenade af, en vermijdt daarbij de hindernissen. Verzamel extra punten door over de obstakels te springen en te draaien. De wedstrijd wordt beëindigd na je derde val.

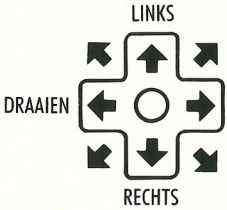
Druk op TOETS A om te beginnen.

Beginnen met rolschaatsen - Druk herhaaldelijk op TOETS A met dezelfde snelheid als de benen van de schaatser. Blijf op TOETS A drukken om op snelheid te komen.

Hurken - Houd TOETS B ingedrukt. Zorg dat de schaatser zich in deze positie bevindt als voorbereiding op een sprong, of om een stuiterende strandbal te ontwijken.

Springen: Laat TOETS B los.

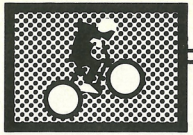
Tijdens een sprong sturen en draaien: Gebruik de vierpuntsdruktoets als volgt:



Score: Voor ieder obstakel, dat wordt ontweken, worden punten toegekend. Als je over de hindernissen heenspringt, krijg je tweemaal het aantal punten. De meeste punten krijg je door een draaisprong te maken. De punten zijn als volgt verdeeld:

Hindernis ontwijken: 10-30 punten
Over een hindernis springen: 20-60 punten
Draaisprong over een hindernis: 40-120 punten

Aanpak: Snelheid is minder belangrijk dan op je benen blijven staan! Begin dus eerst langzaam, en voer de snelheid en de stunts op naarmate je meer ervaring krijgt.



BMX FIETSWEDSTRIJD

De BMX-fietswedstrijd staat voor gigantisch veel actie en huiveringwekkende stunts. Lef, uithoudingsvermogen en een super gevoel voor timing - je hebt het allemaal nodig om dit traject te kunnen volbrengen. En vergeet je helm niet!

Doel: Beëindig het traject binnen 2 minuten, ontwijk alle hindernissen en voer stunts uit. De wedstrijd wordt beëindigd door drie 'ongecompliceerde' vallen of één 'gecompliceerde'.

Druk op TOETS A om te beginnen.

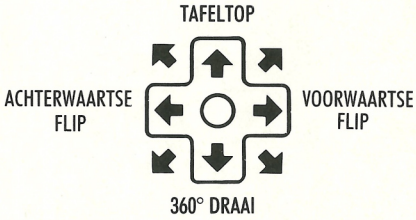
Op vaste grond kun je de fiets als volgt besturen:

- Naar links = vierpuntsdruktoets OP
- Naar rechts = vierpuntsdruktoets NEER
- Hogere snelheid = herhaaldelijk TOETS A indrukken
- Rijden met een wiel van de grond = vierpuntsdruktoets LINKS

Je krijgt geen punten als je gewoon om een hindernis heenfietst. Je verdient je punten door over de hindernissen heen te springen - helemaal als je dan in de lucht nog een stunt uitvoert.

Druk op TOETS B om te springen.

Voor het uitvoeren van een stunt in de lucht, gebruik je de vierpuntsdruktoets als volgt:



Voor het uitvoeren van sprongen en stunts is je timing het allerbelangrijkste. Als je fiets niet weer in de juiste positie staat bij het landen na een stunt, zul je vallen.

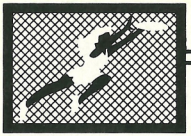
De race beëindigen: Je kunt driemaal 'ongecompliceerd' vallen, of eenmaal 'gecompliceerd' voordat je uitvalt. Als je bijvoorbeeld over de kop gaat, en op je hoofd terecht komt, is dit een gecompliceerde val!

Als je het einde van het traject bereikt, druk je op TOETS A om te stoppen. Als je tegen de stopmuur stopt, krijg je extra punten.

Score: Hoe sneller je gaat, hoe hoger je score. Voor het beëindigen van het traject binnen de gegeven tijd krijg je 60 punten extra voor iedere seconde die je over hebt. Je verdient extra punten met iedere stunt, en hoe langer je een stunt uitvoert, hoe meer punten je ervoor krijgt. De punten worden als volgt verdeeld:

Eén wiel van de grond: 100-200 punten
Sprong: 200-400 punten
Tafeltop: 500-1000 punten
360 graden draaien: 1000-2000 punten
Achterwaartse flip: 1500-3000 punten
Voorwaartse flip: 3000-6000 punten

Aanpak: Beëindig het traject zo snel mogelijk. Degene die de meest riskante stunts uitvoert, krijgt de meeste punten. Voer een 6000-punts voorwaartse flip uit, en je steekt bijna zeker de hoofdprijs in je zak!



WERPSCHIJF GOOIEN

Je kunt in Californië geen strand vinden, waar de schijven niet om je oren vliegen. Dit is dus de perfecte afronding van de California Games.

Doel: Je bestuurt zowel de werper als de vanger. Het doel is, om de schijf zo precies mogelijk te werpen en te vangen. Je krijgt driemaal de kans om te werpen en te vangen.

Druk op TOETS A om te beginnen.

Schijf werpen: Eerst werp je de schijf helemaal naar de andere kant van het veld naar de vanger. Gebruik hiervoor de gekleurde snelheids- en hoekmeter aan de onderkant van het scherm. De groene gedeeltes zijn het sterkst (maar niet altijd zo precies). Hier volgt een worp, waarbij de groene gedeeltes worden gebruikt:

- Druk op de optie LINKS van de vierpuntsdruktoets om je armen naar achteren te zwaaien.
- Als de naald in de snelheidsmeter het groene gedeelte bereikt, druk je op de optie RECHTS van de vierpuntsdruktoets om je armen naar voren te zwaaien.
- Als de naald van de hoekmeter dan het groene gedeelte bereikt, druk je direct op LINKS om de schijf los te laten.

Schijf vangen: In de afbeelding bovenaan het scherm kun je zien hoe de schijf in de richting van de vanger vliegt. Gebruik deze weergave bij het vangen, en ga als volgt te werk:

- Wanneer de schijf over het veld vliegt, ren jij naar de plaats waar je denkt dat de schijf terecht zal komen door op RECHTS of LINKS van de vierpuntsdruktoets te drukken.
- De vanger moet de schijf uit de lucht grijpen tijdens het rennen, of moet naar de schijf duiken of springen.
- Om naar de schijf te duiken, druk je op TOETS A.
- Om naar de schijf te springen, druk je op OP om je handen boven je hoofd te steken.

Score: Je krijgt zowel punten voor het werpen als voor het vangen. De punten voor het werpen zijn gebaseerd op hoogte en precisie. Hoe minder stappen de vanger hoeft te zetten, hoe beter.

De punten worden als volgt verdeeld:
Sprint naar rechts: 150 punten
Sprint naar links: 250 punten
Naar rechts duiken: 250 punten
Naar links duiken: 350 punten
Springen naar de schijf: 350 punten

Aanpak: Om de meeste punten te krijgen, moet de schijf zo dicht mogelijk bij de vanger in de buurt komen. Probeer dan naar de schijf te duiken of te springen.

PRIJZEN EN RECORDS

PRIJSUITREIKING

Na iedere wedstrijd worden er prijzen uitgereikt aan de beste deelnemers in de volgorde van de behaalde resultaten. Iedere prijs bestaat uit het volgende aantal punten, die vervolgens het eindtotaal vormen voor het kampioenschap:

Iedere eerste prijs - 5 punten
Iedere tweede prijs - 3 punten
Iedere derde prijs - 1 punt

KAMPIOENSCHAP

Aan het einde van alle wedstrijden wordt het totaal van het behaalde aantal prijspunten van iedere speler opgeteld. De speler met het hoogste aantal punten krijgt de eerste prijs in het kampioenschap voor de beste algemene puntenscore.

TOPSCORES

Namen en scores van spelers, die een record breken, worden getoond in de lijst van topscores. Telkens wanneer er een record wordt gebroken, zal het oude record worden vervangen door het nieuwe record. Topscores worden gewist aan het einde van elk spel.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Deze Nintendo Spelcassette (exclusief Spelcassette accessoires of Robot accessoires) wordt door MB aan de eerste koper gegarandeerd voor produktie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal MB het spel, indien het defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, uitgezonderd de kosten voor het retourneren van het spel.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de spelcassette te retourneren aan:

MB International B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Retouradres voor België

Hasbro MB n.v.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Deze garantie is ongeldig indien het spel beschadigd is als gevolg van vallen, verwaarlozing, ondeugdelijk onderhoud, ander onredelijk gebruik en/of andere oorzaken die niet voortvloeien uit produktie- en/of materiaalfouten.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48
(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030 - 891434 tijdens kantooruren.
(België) 02/522 2020

Printed in Japan
Imprimé au Japon
©1988 Milton Bradley

4881-9